

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM  
MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI ADOBE FLASH  
PADA SISWA KELAS IV SD N 03 MALANGGATEN,  
KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR**

Usulan Penelitian Untuk Skripsi S-1

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Diajukan Oleh :**

**ANGGA DENI PRASTOWO**

**A 510 080 287**

**Kepada:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**PENGESAHAN**

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM MELALUI  
MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI ADOBE FLASH  
PADA SISWA KELAS IV SD N 03 MALANGGATEN,  
KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

**ANGGA DENI PRASTOWO**

**A.510080287**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi

Pada Tanggal 04 Juli 2012

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Rubino Rubiyanto, M. Pd
2. Dr. Samino, MM
3. Dra. Sri Hartini, M.Pd

(  
(  
(  
)  
)  
)



Surakarta, 09 Juli 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan

**Drs. H. Sofyan Anif, M.Si.**  
NIK. 547

## ABSTRAKS

*Angga Deni Prastowo, A510080287, peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran animasi adobe flash pada siswa kelas iv sd n 03 malanggaten, kebakkramat, karanganyar, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam melalui media animasi Adobe Flash pada siswa kelas IV SD Negeri 03 Malanggaten Kebakkramat kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011/2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan cara kolaboratif antara peneliti sebagai pelaku tindakan dan guru kelas sebagai pengamat yang membantu perencanaan pelaksanaan tindakan. Subyek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 03 Malanggaten Kebakkramat. Metode pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, catatan lapangan, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 2 siklus dengan setiap siklus dua kali pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan rata-rata nilai prasiklus 53,16 dengan ketuntatasan belajar yang diperoleh 21,05%, pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh 64,74 dengan ketuntasan belajar 42,10 %, dan pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh 77,9 dengan ketuntasan belajar 100 %. Hasil penelitian menunjukan ada peningkatan hasil belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi Adobe Flash dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat meningkatkan hasil belajar siswa.*

**Kata kunci :** kemampuan pemahaman, animasi adobe flash

## 1. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, dalam kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA di SD yang terjadi adalah siswa susah dalam melakukan abstraksi terhadap materi lingkungan hidup. Siswa sulit membayangkan cara makan hewan yang belum pernah mereka lihat dan ketika ingin melakukan *eksperiental learning*, terdapat kendala jika kita ingin mempraktekannya atau menggambarannya dalam pembelajaran.

Keadaan kelas yang umumnya selalu diajarkan dengan metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa. Ketika belajar di dalam kelas, siswa mengetahui apa yang dijelaskan oleh guru namun apabila keluar dari proses belajar mengajar, kurang sekali pengetahuan yang diberikan oleh guru yang membekas di benak mereka. Disamping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung besar, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar-mengajar siswa terkadang mengantuk. Hal-hal tersebut di ataslah yang menyebabkan bila diberikan tes hasil belajar oleh guru, hasilnya rendah.

Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka perlu dilakukan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran agar nilai siswa meningkat. Masalah-masalah dalam proses pembelajaran seperti kejenuhan dan kurangnya semangat siswa, gangguan dalam kelas, serta perhatian siswa

yang rendah karena mengantuk perlu segera diatasi. Oleh karena itu harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Media yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar. Media banyak macamnya, salah satunya adalah media animasi, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pendidikan. Media ini dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga bagi siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran. Serta penggunaan animasi ini dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak siswa dibandingkan dengan media lain seperti gambar.

## **B. Perumusan Masalah**

Masalah yang diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

Apakah penerapan media *animasi adobe flash* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD N 03 Malangaten, Kebakkramat, Karanganyar?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dalam belajar ilmu pengetahuan alam dengan menerapkan media *animasi Adobe Flash*

## 2. Tujuan Khusus

Mengkaji peningkatan hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa dalam belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran *animasi Adobe Flash*.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan tentang pembelajaran ilmu pengetahuan alam terutama pada peningkatan perhatian dan fokus belajar siswa dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam melalui media pembelajaran *animasi Adobe Flash*.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan bagi guru dan siswa.

- a. Bagi guru: dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk meningkatkan perhatian dan fokus siswa dalam proses belajar ilmu pengetahuan alam.
- b. Bagi siswa: dapat meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dalam proses belajar ilmu pengetahuan alam.
- c. Bagi peneliti: menambah wawasan tentang teknologi komputer terutama dalam hal animasi

## **2. METODE PENELITIAN**

### **A. Tempat dan waktu penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Tempat yang digunakan sebagai penelitian adalah SD Negeri 03 Malangaten, Kebakkramat, Karanganyar. Peneliti memilih SD Negeri 03 Malangaten, Kebakkramat, Karanganyar.

#### **2. Waktu Penelitian**

##### **a. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan pada bulan november minggu kedua sampai bulan februari minggu keempat,

##### **b. Tahap Pelaksanaan**

Tahap pelaksanaan dilakukan pada bulan Januari minggu kedua sampai bulan maret minggu pertama,.

##### **c. Tahap Analisis Data**

Tahap analisis data dilaksanakan pada bulan maret minggu kedua sampai bulan maret minggu keempat.

##### **d. Tahap Pelaporan**

Tahap pelaporan dilaksanakan pada bulan april minggu pertama sampai bulan april minggu kedua,.

### **B. Subjek Penelitian**

Peneliti bertindak sebagai subyek yang melakukan tindakan, sekaligus sebagai observer. Guru sebagai subyek yang membantu dalam perencanaan

tindakan sekaligus sebagai observer, dan siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa sebagai subyek yang menerima tindakan.

### **C. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*.

Jenis penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif.

### **D. Prosedur penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar ilmu pengetahuan alam. Langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Dialog Awal**

Peneliti berdiskusi dengan guru untuk mengidentifikasi masalah, kemudian berdialog untuk mencari penyelesaiannya. Dialog membicarakan media yang akan diterapkan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam agar hasil belajar siswa meningkat. Media yang dipilih adalah media animasi sistem *adobe flash*.

#### **2. Perencanaan Tindakan**

Perencanaan tindakan disusun untuk menguji secara empiris hipotesis yang telah ditentukan. Rencana tindakan tersebut mencakup semua langkah tindakan secara rinci. Peneliti bersama dengan guru merencanakan segala keperluan pelaksanaan tindakan mulai dari materi/ bahan ajar, rencana



pelajaran yang mencakup strategi pembelajaran, serta teknik dan instrumen observasi/evaluasi.

### 3. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan perencanaan tindakan yang telah ditentukan sebelumnya. Ada kemungkinan rencana tidak dapat terlaksana sebagaimana yang telah direncanakan, hal ini bisa dikarenakan dalam tahap perencanaan tidak diperhitungkan segala kendala yang mungkin terjadi pada saat tahap pelaksanaan berlangsung.

### 4. Observasi dan Monitoring

Kegiatan ini dilakukan guru dengan menggunakan lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, media, metode dan tindakan yang dilakukan oleh peneliti, tingkah laku siswa serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan. Observasi ini dilaksanakan selama tindakan kelas diberikan.

### 5. Refleksi

Refleksi merupakan tahapan untuk memproses data/ masukan yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan (observasi). Pada tahap ini peneliti bersama guru menganalisis hasil tindakan pada siklus pertama untuk menemukan kendala pada saat proses pembelajaran, serta langkah selanjutnya yang akan dilakukan untuk meminimalisir kendala tersebut.

### 6. Evaluasi

Evaluasi hasil penelitian dilakukan untuk mengkaji hasil pelaksanaan observasi dan refleksi pada setiap tindakan. Evaluasi diarahkan pada penemuan bukti-bukti dari peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam setelah dilaksanakan serangkaian tindakan.

## 7. Kesimpulan

Penyimpulan merupakan pengambilan intisari dari sajian data yang telah terorganisir dalam bentuk pernyataan atau kalimat yang singkat, padat dan bermakna. Hasil dari penelitian tersebut berupa peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

## E. Metode Pengumpulan Data

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan bersifat deskriptif kualitatif. Sumber data primer adalah guru yang melakukan tindakan dan siswa menerima tindakan. Sedang data sekunder berupa data dokumentasi, pengambilan data dapat dilakukan dengan teknik observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

## F. Instrumen Penelitian

### 1. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian dikembangkan oleh peneliti bersama guru dengan menjaga validitas isi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa jika menerapkan media animasi sitem adobe flash dalam proses belajar. Oleh karena itu, jenis instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi.

### 2. Validitas Isi Instrumen

Penelitian ini menggunakan triangulasi dengan jalan memanfaatkan peneliti untuk kepentingan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Pemanfaatan pengamatan lainnya dalam hal ini adalah guru dan peneliti. Mereka dapat membantu mengurangi

kesalahan dalam pengumpulan data.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Menurut Miles dan Huberman dalam Subadi (2004: 107) terdapat dua hal yang penting dalam analisis data. Pertama, analisis data yang muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Kedua, analisis ini terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu ; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/ verifikasi data.

#### **H. Keabsahan Data**

Keabsahan data sangat penting agar data yang diperoleh teruji validitasnya. Kesalahan data dapat menghasilkan kesalahan hasil penelitian (Subadi, 2004: 109). Keabsahan data menunjukkan bahwa data yang diperoleh adalah benar, dicek kepada beberapa pihak hasilnya hampir sama. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi dan *member check*.

#### **I. Indikator keberhasilan**

Dari tahap kegiatan pada siklus I dan II, hasil yang diharapkan adalah

- 1) Terjadi peningkatan prestasi siswa pada mata pelajaran IPA  $\geq 70$  %.

### **3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan tindakan kelas masih rendah ini terbukti dengan hampir seluruh dari jumlah siswa dalam kelas yang nilainya kurang dari 65. Pada siklus I terjadi peningkatan hasil belajar IPA siswa, walaupun belum signifikan. Sedangkan pada siklus II dilakukan perbaikan pada siklus I agar hasil yang didapat lebih meningkat. Hasilnya siklus II mengalami peningkatan yang berarti dari siklus I. Hal ini dikarenakan terus dilaksanakan perbaikan pada

siklus II.

Jumlah siswa yang mendapat nilai akhir lebih dari sama dengan 65 yang merupakan nilai minimal yang harus didapat siswa dapat dikatakan tuntas dalam penelitian ini, dari sebelum tindakan sampai siklus II terus mengalami peningkatan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran animasi adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Pernyataan ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Harsidi Side (2009) dan Rusdianto (2008) bahwa penggunaan media animasi sangat membantu dalam usaha peningkatan hasil belajar IPA siswa.

#### 4. SIMPULAN

Hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah di kelas IV SD Negeri III Malanggetendapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran animasi *adobe flash* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SD Negeri III Malanggeten tahun ajaran 2011/2012. Berdasarkan data hasil siklus pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut

1. Sebelum pelaksanaan tindakan hasil belajar siswa yang memenuhi KKM sebesar 21,05%, kemudian dilakukan tindakan pada putaran I hasil belajar siswa meningkat menjadi 42,10% selanjutnya pada tindakan putaran II hasil belajar siswa meningkat menjadi sebesar 100%.
2. Serta dapat dilihat dari adanya peningkatan keaktifan siswa menjawab pertanyaan guru, dari sebelum tindakan 21,05% menjadi 36,84% pada

putaran I dan meningkat lagi menjadi 78,95% pada putaran II, selain itu keberanian siswa juga meningkat, hal ini terbukti dengan banyaknya siswa yang bertanya dan mengemukakan ide kepada guru.

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi adobe flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri III Malangaten tahun ajaran 2011/2012.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Adri, M. 2008. *Flash – Case on Teks Animation*. <http://ilmucomputer.com>.  
Diakses pada tanggal 25 November 2011.
- Anonim. tt. *Media Animasi untuk Siswa*. <http://kamriantiramli.wordpress.com>.  
Diakses pada tanggal 22 Desember 2011
- Arikunto, S. 2005. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2005. *Materi Pelatihan Terintegrasi Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, BS dan A. Zain. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gumuntur, Edi. 2007. *Animasi Makromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Geografi*. LKTM. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Haling, A. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Harsidi Side, 2009. “Penggunaan Media Animasi dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII3

SMP Negeri 13 Makassar”. Skripsi. Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar.

Harun dan Zaidatun. 2004. *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://wwwctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses pada tanggal 25 November 2011.

Mulyasa, E. 2011. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mulyono, Abdurrahman. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhayati dan Lukman W. 2004. *Strategi Belajar Mengajar*. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.

Rusdianto. 2008. “Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Pembelajaran Langsung terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI MA Negeri Model Makassar pada Konsep Sistem Pencernaan”. Skripsi. Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar.

Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Subadi, Tjipto. 2004. "Boro: Mobilitas Penduduk Masyarakat Tegalombo Sragen (suatu Pendekatan Kualitatif Fenomologis)". Disertasi. Surabaya: Universitas Airlangga (Tidak Dipublikasikan).

Subadi, Tjipto. 2010. *Lesson Study Berbasisi PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Suatu Model Pembinaan Menuju Guru Profesional*. Surakarta: Badan Penerbit FKIP UMS.

Susilo, Herawati, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia.

Sutama. 2010. *Penelitian Teori dan Praktek dalam PTK, PTS, dan PTBK*. Semarang: CV. Citra Mandiri Utama.

Suwarna, I. P. 2007. *Model Pembelajaran Fisika Interaktif melalui Program Macromedia Flash (Computer Based Instruction)*. <http://iwanpermana.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 25 November 2011.

Tim penyusun. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Uno, H. B. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya "Analisis di Bidang Pendidikan"*. Jakarta: Bumi Aksara.

Utami. 2007. *Animasi dalam Pembelajaran*. [www.uny.ac.id/akademik/default.php](http://www.uny.ac.id/akademik/default.php). Diakses pada tanggal 22 Desember 2011.



**SURAT PERNYATAAN**  
**PUBLIKASI KARYA ILMIAH ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya

Nama : **ANGGA DENI PRASTOWO**  
NIM : **A510080287**  
Fakultas/Jurusan : **FKIP/PGSD**  
Jenis : **SKRIPSI**  
Judul : **PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU  
PENGETAHUAN ALAM MELALUI MEDIA  
PEMBELAJARAN ANIASI ADOBE FLASH PADA  
SISWA KELAS IV SD N 03 MALANGGATEN,  
KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR**

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk soft copy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya

Surakarta, 23 Juli 2012

Yang Menyatakan



(ANGGA DENI PRASTOWO)